

# COMPUTADORES GRADO 8

## Primer y Segundo Trimestre



**TITULO DEL CURSO: COREL GRAPHICS SUITE 12**

**NOMBRE DEL INSTRUCTOR:**  
**E-MAIL:**  
**HORAS DE INFORMATICA:**  
**USUARIOS POR COMPUTADOR:**  
**PERÍODOS DE CLASE DE:**  
**FECHA DEL PERIODO:**  
**HORAS REMEDIALES O CITAS PADRES DE FAMILIA:**

MARCO TULIO MOYANO PATERNINA.  
[marco.moyano@cojowa.edu.co](mailto:marco.moyano@cojowa.edu.co)  
2 HORAS.  
1 ESTUDIANTE.  
60 MINUTOS CADA UNO

### REGLAS DEL SALÓN DE INFORMÁTICA MS SCHOOL

Usar solo el computador asignado con el número de lista.  
No ingerir alimentos y/o bebidas dentro del salón.  
Ser respetuoso con el profesor(a) y sus compañeros.  
Si es la última hora de clase apagar el computador y colocar los forros, acomodar la silla.  
NO ingresar a páginas de Chat, ni cualquier página que permita comunicación entre equipos sin previa autorización.  
No usar Ipods, celulares, equipos que contentan videos y música, sin excepción alguna.  
Permitido los audifonos solo en clases que se requieran.

### COREL DRAW NIVEL BASICO –INTERMEDIO- ALTO

Corel Draw es un programa de dibujo vectorial que facilita la creación de ilustraciones profesionales: desde simples logotipos a complejas ilustraciones técnicas. Proporciona una variedad de herramientas y efectos que te permiten trabajar de manera eficiente para producir gráficos de alta calidad. Asimismo, te permite enviar una ilustración a un servicio de filmación para su impresión o para la publicación de un documento en Internet.

Conocer y utilizar conceptos de diseño gráfico y de teoría del color para aplicarlos en la creación del fondo de página  
Habilidad en el diseño y dibujo.

**RECURSOS HUMANOS:**  
**RECURSOS INSTITUCIONALES:**  
**RECURSOS MATERIALES:**

Profesor: Marco Tulio Moyano Paternina, Estudiantes.  
Salones de clases, Sala de Computadores, Computadores, Video Beam, Tablero, Programa: COREL GRAPHICS SUITE 12.  
Textos Guías, Textos Varios, Hojas fotocopiadas, Guías de trabajo.

### ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

La evaluación, como se dijo, será continua, integral y cooperativa .Se hará teniendo en cuenta los siguientes criterios:  
Participación Activa.  
Interés en el Área.  
Sentido de responsabilidad demostrada en las diferentes actividades y trabajos del área.  
Habilidades desarrolladas en las distintas actividades del área.  
Creatividad de los conocimientos adquiridos en el área.  
Valores desarrollados a través de las clases y de las diferentes actividades realizadas en el área.  
Comportamiento, orden y disciplina durante las clases.  
Claridad e iniciativa en el desarrollo de las unidades y actividades del área.  
Responsabilidad en la entrega de trabajos e informes.  
Practicidad de los conocimientos adquiridos en el área.  
Organiza y maneja información a través de símbolos, gráficos, cuadros, tablas, diagramas, estadística

### POLÍTICAS DE EVALUACIÓN

Las notas de cada período de obtendrán con base en las siguientes actividades:  
Participación en clase (10%): Es la disposición del estudiante para el aprendizaje, atención, motivación, aportes

enriquecedores a los temas, capacidad de escucha y autocontrol y cumplimiento con deberes.  
Tareas en casa (20%): Son las actividades de investigación o consulta que deben ser realizadas en casa, al igual que la obtención de recursos, materiales o información para trabajar en clase.  
Actividades de Clase (30%): Son los talleres y tareas que se realizan durante las clases.  
Exámenes o Trabajos de unidad (30%): Exámenes o proyectos que se realizan al final de cada unidad.  
Autoevaluación (10%): Autocrítica del estudiante en relación con el entusiasmo y el compromiso adquiridos en el proyecto, así como de su aptitud para cumplir con los plazos establecidos y lograr resultados.

#### **DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD**

Esta actividad puede llevarse a cabo en 14 períodos de 60 minutos cada uno aprox.

#### **EVALUACIÓN**

El profesor evaluará:

1. Los apuntes del estudiante y las explicaciones dadas, en sus propias palabras, sobre los temas vistos en clase.
2. La efectividad en la utilización del software apropiado para la creación de los botones
3. El diseño gráfico de las páginas Web resultantes.
4. La funcionalidad de la página Web (deben poderse navegar todas las páginas que contienen la información fraccionada de la Hoja de Vida.
5. La optimización de las imágenes para reducir el peso de la página.

#### **OBSERVACIONES:**

En este curso de espera que los estudiantes puedan tener nociones básicas de Corel 12 y aplicarlas a las necesidades que se presenten en su estudio.

# COMPUTADORES GRADO 8

## Tercer Trimestre



#### **TITULO DEL CURSO: ADOBE PHOTOSHOP CS5**

#### **NOMBRE DEL INSTRUCTOR:**

#### **E-MAIL:**

#### **HORAS DE INFORMÁTICA:**

#### **USUARIOS POR COMPUTADOR:**

#### **PERÍODOS DE CLASE DE:**

#### **FECHA DEL PERIODO:**

#### **HORAS REMEDIALES O CITAS PADRES DE FAMILIA:**

MARCO TULIO MOYANO PATERNINA.

[marco.moyano@cojowa.edu.co](mailto:marco.moyano@cojowa.edu.co)

2 HORAS.

1 ESTUDIANTE.

60 MINUTOS CADA UNO

#### **REGLAS DEL SALÓN DE INFORMÁTICA MS SCHOOL**

Usar solo el computador asignado con el número de lista.

No ingerir alimentos y/o bebidas dentro del salón.

Ser respetuoso con el profesor(a) y sus compañeros.

Si es la última hora de clase apagar el computador y colocar los forros, acomodar la silla.

NO ingresar a páginas de Chat, ni cualquier página que permita comunicación entre equipos sin previa autorización.

No usar Ipods, celulares, equipos que contentan videos y música, sin excepción alguna.

Permitido los audífonos solo en clases que se requieran.

#### **ADOBE PHOTOSHOP CS5 NIVEL BASICO-INTERMEDIO**

¿Qué es Photoshop?

Photoshop, creado por Adobe Systems, es una de las herramientas software para el tratamiento de imagen más potente y popular de hoy en día.

Los logotipos de Photoshop son propiedad de Adobe, así como las marcas registradas Photoshop y Adobe. aulaClic no tiene ninguna relación con Adobe.

Debemos tener bien claro desde el principio que Photoshop no está pensado para dibujar, para eso es recomendable que utilices Illustrator, también de Adobe. Photoshop está principalmente orientado a tratar y manipular imágenes, o bien creadas por otros programas, o digitalizadas por un escáner o máquina

fotográfica. Entonces, una vez introducida la imagen en el programa podrías retocarla, transformarla y editarla con un sinfín de posibilidades.

De hecho, esta es una de las características más interesantes de Photoshop, pues Adobe ha sabido crear un programa intuitivo y muy completo que hace que se desmarque de la competencia y sea el software más utilizado por diseñadores e ilustradores.

Conocer y utilizar conceptos de diseño gráfico y de teoría del color para aplicarlos en la creación del fondo de página

Habilidad en el diseño y dibujo.

**RECURSOS HUMANOS:**

Profesor: Marco Tulio Moyano Paternina, Estudiantes.

**RECURSOS**

Salones de clases, Sala de Computadores, Computadores, Video Beam,

**INSTITUCIONALES:**

Tablero, Programa: **ADOBE PHOTOSHOP CS5**

**RECURSOS MATERIALES:**

Textos Guías, Textos Varios, Hojas fotocopiadas, Guías de trabajo.

**ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN**

La evaluación, como se dijo, será continua, integral y cooperativa. Se hará teniendo en cuenta los siguientes criterios:

Participación Activa.

Interés en el Área.

Sentido de responsabilidad demostrada en las diferentes actividades y trabajos del área.

Habilidades desarrolladas en las distintas actividades del área.

Creatividad de los conocimientos adquiridos en el área.

Valores desarrollados a través de las clases y de las diferentes actividades realizadas en el área.

Comportamiento, orden y disciplina durante las clases.

Claridad e iniciativa en el desarrollo de las unidades y actividades del área.

Responsabilidad en la entrega de trabajos e informes.

Practicidad de los conocimientos adquiridos en el área.

Organiza y maneja información a través de símbolos, gráficos, cuadros, tablas, diagramas, estadística

**POLÍTICAS DE EVALUACIÓN**

Las notas de cada período de obtendrán con base en las siguientes actividades:

Participación en clase (10%): Es la disposición del estudiante para el aprendizaje, atención, motivación, aportes enriquecedores a los temas, capacidad de escucha y autocontrol y cumplimiento con deberes.

Tareas en casa (20%): Son las actividades de investigación o consulta que deben ser realizadas en casa, al igual que la obtención de recursos, materiales o información para trabajar en clase.

Actividades de Clase (30%): Son los talleres y tareas que se realizan durante las clases.

Exámenes o Trabajos de unidad (30%): Exámenes o proyectos que se realizan al final de cada unidad.

Autoevaluación (10%): Autocrítica del estudiante en relación con el entusiasmo y el compromiso adquiridos en el proyecto, así como de su aptitud para cumplir con los plazos establecidos y lograr resultados.

**DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD**

Esta actividad puede llevarse a cabo en 14 períodos de 60 minutos cada uno aprox.

**EVALUACIÓN**

El profesor evaluará:

1. Los apuntes del estudiante y las explicaciones dadas, en sus propias palabras, sobre los temas vistos en clase.
2. La efectividad en la utilización del software apropiado para la creación de los botones
3. El diseño gráfico de las páginas Web resultantes.
4. La funcionalidad de la página Web (deben poderse navegar todas las páginas que contienen la información fraccionada de la Hoja de Vida.
5. La optimización de las imágenes para reducir el peso de la página.

**OBSERVACIONES:**

En este curso de espera que los estudiantes puedan tener nociones básicas de Corel Draw 12 y aplicarlas a las necesidades que se presenten en su estudio.